

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas X di SMAN 1 Randangan.
2. Ditinjau dari hasil evaluasi oleh ahli media maka multimedia pembelajaran interaktif ini tergolong dalam kategori sangat baik dengan presentase nilai sebesar 91,03 % dari segi kesederhanaan, keterpaduan, interaksi pembelajaran, keseimbangan, bentuk, serta dari aspek warna dan bahasa.
3. Ditinjau dari hasil evaluasi oleh ahli materi, multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK ini berada pada kategori sangat baik dengan presentase nilai sebesar 90,06 % dari segi kualitas isi, kualitas pembelajaran, serta dari kualitas interaksi dan kualitas tampilan.
4. Ditinjau dari hasil evaluasi oleh siswa, media pembelajaran ini berada pada kategori baik yang terlihat dari segi kualitas isi dan tujuan, segi teknis, serta dari segi kualitas pembelajaran.

5. Hasil respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran secara keseluruhan berada pada kategori positif dengan persentase sebesar 86,09%.
6. Ada perbedaan hasil belajar siswa antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen pada materi operasi dasar komputer siswa kelas X SMA Negeri 1 Randangan. Setelah dilakukan pretest dan posttest hasil nilai kelas kontrol berdasarkan presentase sebesar 60% sedangkan presentase hasil nilai untuk kelas eksperimen sebesar 100%.
7. Hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif lebih baik dari pada siswa kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional pada materi operasi dasar komputer siswa kelas X SMA Negeri 1 Randangan.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK materi operasi dasar komputer serta kesimpulan di atas maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Multimedia pembelajaran interaktif ini sesuai dengan prinsip – prinsip desain pembelajaran dan sesuai dengan silabus pembelajaran pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, serta sudah melalui proses validasi baik oleh ahli media dan ahli materi, maupun siswa, maka para pendidik khususnya guru diharapkan dapat menggunakan program ini untuk pembelajaran.

2. Untuk pengembangan lebih lanjut sebaiknya ditambahkan pokok bahasan yang belum tercakup dalam media pembelajaran ini.
3. Dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif ini diharapkan akan muncul lebih banyak lagi pembelajaran-pembelajaran lain dengan pokok bahasan yang berbeda.
4. Saran untuk SMA Negeri 1 Randanagn akan lebih baik jika ketersediaan komputer di laboratorium komputer serta sarana prasarana IT lebih disesuaikan dengan jumlah siswa setiap kelas sehingga pembelajaran di laboratorium lebih efektif.
5. Model pembelajaran yang diterapkan hendaknya sesuai dengan karakteristik siswa.
6. Penerapan metode pembelajaran berbasis multimedia interaktif perlu digunakan dalam pembelajaran TIK. Hal ini didukung oleh analisis eksperimen, dimana model berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
7. Sebagai seorang pengajar, guru hendaknya selalu meningkatkan pengetahuan tentang model-model pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi. 2003. *Jalan Pintas Menguasai Flash*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Azhar Arsyd. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Chandra. 2004. *7 Jam Belajar Flash MX 2004 Untuk Orang Awam*. Palembang: Maxikom.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Deni Darmawan. 2012. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hamzah B. Uno. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kustandi, C & B. Sujipto. 2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Madcoms. 2008. *Seri Panduan Lengkap Adobe Flash CS3 Profesiona*. Yogyakarta: Andi.
- Nur Hadi, 2006. *Adobe Flash CS3 untuk Pemula*. Yogyakarta: Gava Media.
- Oemar Hamalik. 1994. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Sinar Grafika.
2008. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti
- Rayandra Asyhar. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Winkel. W.S. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.